

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran, menganalisis sangat diperlukan. Apalagi dalam hal menganalisis minat belajar siswa karena minat merupakan salah satu tonggak utama supaya siswa termotivasi dalam belajar. Sejalan dengan hal itu Slameto (2015: 54) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu dari faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Selain itu juga minat merupakan keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dituntutnya (Handriana, 2017: 193). Oleh karena itu dengan menganalisis minat pada saat proses pembelajaran maka kita dapat mengetahui sejauh mana minat belajar siswa terhadap pembelajaran tersebut terutama dalam pembelajaran matematika. Karena minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2013: 58). Dari uraian tersebut terlihat bahwa menganalisis minat merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

Akan tetapi sangat disayangkan pada kenyataannya minat siswa terhadap pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agustin (2018) menghasilkan minat belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Faktor dominan

yang mempengaruhi minat belajar matematika siswa yaitu penggunaan media pembelajaran, kepribadian guru yang mengajar, dan suasana belajar yang dirasakan. Oleh karena itu guru perlu memberikan gaya metode menarik yang dapat menumbuhkan minat belajar matematika siswa. Selain itu berdasarkan penelitian Hariwiyanti (2017) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar matematika siswa dengan didapatkan hasil dari angket yang dilakukan hanya ada 2 orang siswa yang memiliki minat belajar matematika pada kategori tinggi. Sedangkan hasil dari penelitian mutakin (2015) menghasilkan bahwa minat belajar matematika mahasiswa rendah terutama pada mata kuliah kalkulus. Dari hasil penelitian sebelumnya di atas telah jelas bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah.

Sejalan dengan hal itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Muhammadiyah 1 Palembang diperoleh bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurang antusiasnya siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat pasif, cenderung mendengarkan apa saja yang disampaikan guru sehingga pembelajaran berjalan satu arah. Pada saat diberi kesempatan untuk bertanya sebagian besar siswa diam, hal ini membuat guru merasa kesulitan untuk mengetahui sampai di mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang harus mereka kuasai. Menurut Slameto (2015: 57), jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran

yang dipelajari itu. Sama halnya dengan Sukardi (2015: 10) yang menyatakan untuk membangkitkan minat belajar yaitu dengan cara membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan.

Akan tetapi minat itu bukan merupakan sesuatu yang tetap menurut susanto (2013: 58) sehingga perlu dikembangkan karena minat belajar itu sifatnya sesaat dan lama kelamaan dapat berkurang karena aktivitas yang membangkitkannya hanya bersifat sementara sehingga di sini perlu adanya penunjang. Dalam hal ini penunjang yang tepat digunakan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa salah satunya yaitu metode pembelajaran. Karena Aqib, Zainal dan Murtadlo, Ali (2016: 16) menyatakan bahwa peranan dalam penggunaan metode pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa dan juga untuk membantu guru dalam pembelajaran sehingga materi yang disajikan lebih lama diingat dan mudah untuk dikuasai oleh siswa dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu, seorang guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat sebagai penunjang untuk membangkitkan minat belajar siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Hal-hal untuk menarik minat siswa itu salah satunya menggunakan metode permainan. Sejalan dengan hal itu Mastuti, dkk. (2016: 28) menyatakan melalui metode permainan diharapkan dapat menarik minat, perhatian, dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa. Karena dengan menggunakan permainan dalam belajar akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar siswa, selain itu siswa akan lebih paham dalam menerima

pelajaran, karena dalam bermain siswa terlibat langsung dan berperan aktif dalam pembelajaran (Sukardi, 2015: 28).

Sehingga dengan penggunaan metode permainan akan membuat siswa belajar dengan suasana, kondisi dan semangat yang berbeda, yaitu mempelajari matematika secara langsung, tidak hanya menghitung secara abstrak tetapi belajar matematika sambil bermain (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 3). Selain itu bermain merupakan hal yang paling disukai siswa, lewat permainan siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial dan secara umum memperkuat seluruhnya aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya (Suyatno, 2009: 100). Melalui pembelajaran dengan permainan juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap matematika.

Maka dengan menggunakan metode permainan diharapkan dapat menarik minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu peneliti ingin melihat atau menganalisis bagaimana minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Karena menurut Sutikno (2013: 101) permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat. Jadi judul dari penelitian ini “Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Permainan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode permainan?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode permainan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar matematika siswa serta dengan adanya metode permainan siswa dapat belajar yang terasa menyenangkan yang akhirnya menimbulkan minat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk memvariasikan metode mengajar yang dapat merangsang minat belajar matematika siswa karena minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam rangka meningkatkan mutu dan memperbaiki proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan Gambaran atau informasi tentang bagaimana minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode permainan serta sebagai landasan berpijak di ruang lingkup yang lebih luas dan membuka wawasan penelitian berikutnya untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan metode permainan.